Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Taxi Wildlife



DEUTSCH

Taxi Wildlife

... nur die Schnellsten kommen durch!

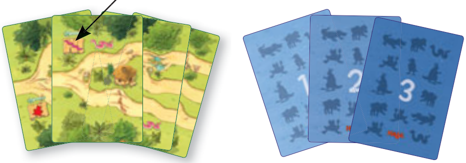
Ein actionreiches Sammelspiel für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.
Mit Extra-Variante für 2 Spieler.

Noch Fragen? Hier findest du ein Regelvideo.

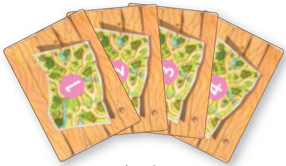
Autor: Florian Racky
Illustration: Michael Bayer
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

48 Wegekarten, 12 Duellkarten, 4 Startkarten, 4 Rundenkarten,
24 Tiere, 2 Stoffbeutel, 1 Spielanleitung



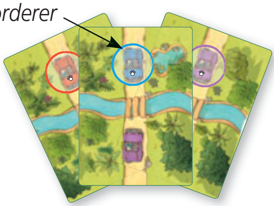
Wegekarten



Rundenkarten



Startkarten



Duellkarten

Was ist nur im Dschungel los?! Seit einigen Tagen wird die tropische Stille immer wieder von lautem Hupen, quietschenden Reifen und kreischenden Bremsen durchbrochen! Dahinter steckt ein Wettkampf der Dschungeltaxis: Wer bis zum Ende der Saison die meisten Fahrgäste befördert, wird tasmanischer Taxikönig!
Diesen Titel wollt auch ihr euch nicht entgehen lassen: Als Dschungeltaxifahrer müsst ihr versuchen, viele Tiere einzusammeln und mit den Wegekarten eine möglichst lange Strecke für euer Taxi zu legen. Doch um die Wegekarten zu bekommen, müsst ihr euch mit euren Mitspielern packende Duelle liefern. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Wegekarten und Tiere vor sich liegen hat.

Spielvorbereitung

Legt in jeden Stoffbeutel zwei Tiere einer Art, sodass am Ende je 12 Tiere in den Beuteln sind.
Nehmt die 48 Wegekarten und teilt diese entsprechend den Rückseiten in drei Stapel auf.
Mischt diese getrennt voneinander und legt sie verdeckt nebeneinander in der Tischmitte bereit. Die oberste Karte wird jeweils umgedreht und kommt offen vor den Stapel.
Legt die vier Rundenkarten so aufeinander, dass auf der oberen Karte die „1“ zu sehen ist.
Es gibt vier Startkarten. Sie zeigen jeweils ein Taxi in einer anderen Farbe. Jeder Spieler nimmt eine beliebige Startkarte und legt sie offen vor sich ab. Überzählige Startkarten werden nicht benötigt.
Die Duellkarten zeigen, welche Spieler später gegeneinander spielen. Nehmt die Duellkarten mit der Taxifarbe aus dem Spiel, die kein Spieler gewählt hat. Mischt die übrigen Duellkarten und haltet sie als verdeckten Stapel bereit.



(Spielaufbau für 3 Spieler)

Spielablauf

Ihr spielt über mehrere Runden. Deckt die oberste Duellkarte auf und legt sie offen in die Tischmitte. Die Farben der darauf abgebildeten Dschungeltaxis bestimmen die beiden Duellgegner.

Der Spieler, dessen Dschungeltaxi eine Tatze auf der Motorhaube hat, ist der Herausforderer. Er sucht sich ohne hineinzusehen einen Stoffbeutel aus und legt ihn vor sich. Der Duellgegner nimmt sich den anderen Beutel und legt ihn ebenfalls vor sich.

Beide Spieler müssen gleich versuchen, ein Tier aus ihrem Beutel zu ziehen, das sich auf der Haltestelle einer der drei aufgedeckten Wegekarten befindet. Die entsprechende Wegekarte muss aber zugleich auch zu den eigenen Wegekarten passen (s.u. „Richtige Wegekarten“).

Das Duell

Haltet beide Hände hinter dem Rücken. Der Duellgegner gibt das Startkommando „**In die Taxis, fertig, los!**“. Ihr spielt gleichzeitig und jeder versucht so schnell wie möglich ein zu einer in der Tischmitte ausliegenden Haltestelle passendes Tier aus dem Beutel zu ziehen.

Wichtige Fühlregeln

- Ihr dürft immer nur mit einer Hand im Beutel fühlen.
- Es ist nicht erlaubt, während des Duells in den Beutel zu schauen.
- Sobald ein Tier aus dem Beutel gezogen wurde, darf es nicht mehr ausgetauscht werden.

Hat ein Spieler ein Tier aus dem Beutel gezogen, legt er es schnell auf die in der Tischmitte ausliegende Haltestelle und ruft laut „**Taxihalt!**“. Das Duell ist sofort beendet.

Kontrolle

Stimmen das Tier und der Umriss auf der Haltestelle überein?

- **Ja**. Super! Nimm die entsprechende Wegekarte und lege sie bei dir an.
  Kannst du die Karte nicht bei dir anlegen, hast du leider Pech gehabt und musst sie zurücklegen. Das Duell ist damit beendet.

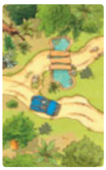
- **Nein.** Schade! Dein Duellgegner darf nun sein Glück versuchen, ein Tier aus seinem Beutel ziehen und ggf. eine der Wegekarten bei sich anlegen.

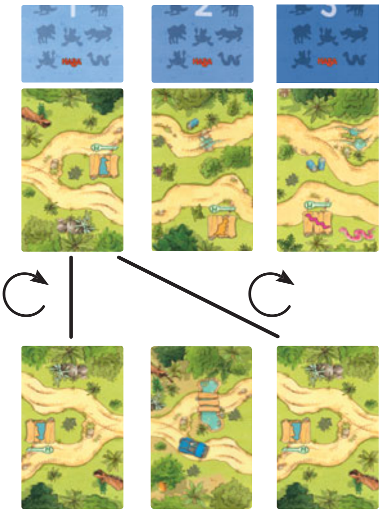
Achtung:
Die gezogenen Tiere kommen immer wieder zurück in ihre Beutel, es sei denn, es befindet sich auf der ergatterten und angelegten Wegekarte nicht nur der Umriss des Tieres, sondern auch das Tier selbst. In diesem Fall darfst du die Figur behalten und auf die Wegekarte stellen oder legen.

Richtige Wegekarten

Seht euch die drei offen liegenden Wegekarten genau an. Euer Ziel ist es, eine Karte zu bekommen, die ihr links oder rechts an eure Startkarte anlegen könnt. Ihr dürft die Karte auch drehen. Dabei muss jeder Weg fortgesetzt werden, es dürfen keine Sackgassen entstehen!

Beispiel:
Dieser Spieler kann alle drei ausliegenden Wegekarten an seine Startkarte anlegen:





1) Die Wegekarte mit dem Pinguin auf der Haltestelle links oder rechts

richtig *richtig*

2) Die Wegekarte mit dem Känguru auf der Haltestelle nur rechts



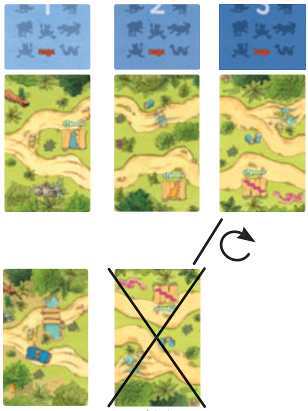
richtig

3) Die Wegekarte mit der Schlange auf der Haltestelle nur rechts



richtig

4) So kann die Wegekarte nicht angelegt werden, denn in der Mitte würde eine Sackgasse entstehen.



falsch

Der Spieler kann sich also aussuchen, ob er den Pinguin, das Känguru oder die Schlange aus dem Beutel zieht. Entscheidet er sich für die Schlange und gewinnt das Duell, darf er zusätzlich die Schlangenfigur behalten, da sich die Schlange auch selbst auf der Wegekarte befindet.

Nächstes Duell

Jetzt kann das nächste Duell starten! Zieht eine Wegekarte nach, sodass vor jedem Stapel wieder eine offene Karte liegt. Konnte in einem Duell keine Wegekarte vergeben werden, wird keine neue aufgedeckt.

Rundenende

Die Runde endet, wenn alle Duelle ausgetragen wurden. Danach mischt ihr die Duellkarten und legt sie erneut als verdeckten Stapel bereit. Ändert die Rundenkarte, sodass die nächsthöhere Zahl zu sehen ist und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn

- in der vierten Runde alle Duelle ausgetragen wurden
  oder
- einer der drei Wegekartenstapel aufgebraucht ist.

Jetzt zählt jeder die vor sich liegenden Wegekarten und Tiere. Für jede Karte und jedes Tier gibt es je einen Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten hat sich den Titel gesichert und ist Dschungeltaxikönig! Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Extra-Variante für 2 Personen

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Änderungen:

- Die Duellkarten werden nicht benötigt.
- Ihr fordert euch immer abwechselnd heraus.
- Das Spiel endet, sobald ein Spieler eine Strecke aus sieben Wegekarten vor sich liegen hat.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Taxi Wildlife

... Only the fastest get through!

A packed animal collecting game for 2 - 4 players ages 5 - 99.
Includes additional game variation for 2 players.

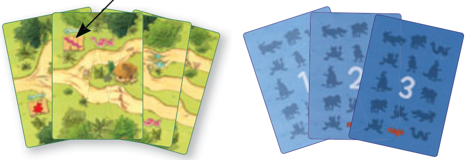


Author: Florian Racky
Illustrations: Michael Bayer
Length of game: approx. 10 minutes

Contents:

48 route cards, 12 duel cards, 4 start cards, 4 round cards, 24 animals, 2 cloth pouches,
1 set of game instructions

bus stop



route cards

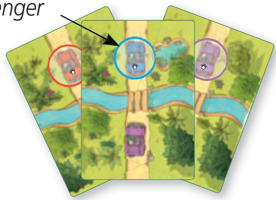


round cards



start cards

challenger

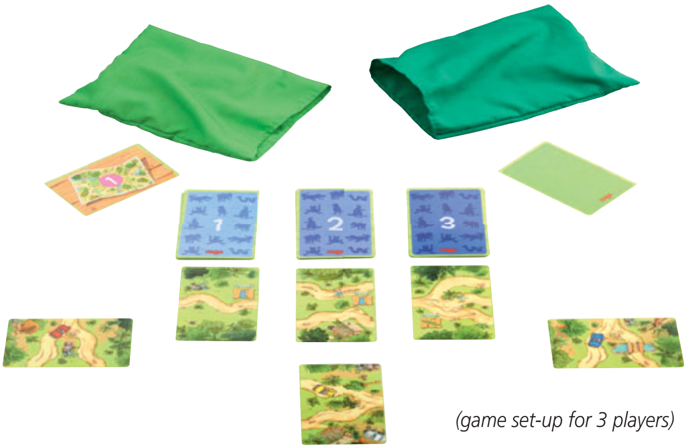


duel cards

What's going on in the jungle? For several days now, the peace and quiet of the tropics has been broken repeatedly by loud honking, squeaky tires and screeching brakes! The reason - a jungle taxi competition! The player who can pick up the most passengers by the end of the season will become the Tasmanian Taxi King!
You won't want to pass up the opportunity to win this title. As a jungle taxi driver, you have to try to collect several animals and use route cards to create the longest possible route for your taxi. But you have to engage in exciting duels with your fellow players in order to collect route cards. The player who collects the most route cards and animals at the end wins the game.

Preparation

Place two animals of a kind in each pouch so that there are 12 animals in each pouch. Take the 48 route cards and separate them into three piles according to the number on the back. Shuffle each stack of cards separately and place them in piles next to each other face down in the center of the table. Turn over the top card of each pile and place it face up in front of its pile.
Place the four round cards in a pile in numeric order so that you can see the "1" on the top card.
There are four start cards. Each one has a different color taxi on it. Each player picks a random start card and places it face up in front of him or her. Any excess start cards will not be needed for the game.
The duel cards show which players will have to play against each other later. Remove any duel cards from the game that do not match the taxi colors selected by the players. Shuffle the remaining duel cards and stack them face down in a pile.



(game set-up for 3 players)

How to Play

This game is played over several rounds. Turn over the top duel card and place it face up in the center of the table. The colors of the jungle taxis pictured determine who the two dueling opponents will be.

The player who has a taxi with a paw on the hood is the challenger. This player picks a pouch without looking inside it and places it in front of him. The opponent takes the other pouch and places it in front of him.

Both players must then reach into their pouches to try to pick an animal that matches the animal waiting at the bus stop on one of the three face up route cards. However, the particular route card must also match the player's own route cards (see "The correct route cards" below).

The duel

Hold both hands behind your back. The opponent gives the command to start **"Into the taxi, ready, go!"**. Both of you play at the same time, each trying to pick from the pouch the animal that matches an animal at the bus stop in the center of the table.

Important rules of contact:

- You are only allowed to reach into the pouch with one hand.
- You are not allowed to look in the pouch during the duel.
- As soon as you pick an animal out of the pouch, you cannot exchange it for a different animal.

Once one of the players has picked an animal out of the pouch, he places it quickly on one bus stop lying in the center of the table and calls out **«Stop! Taxi!»**. The duel is over immediately.

Verification

Does the animal match the shape on the bus stop?

- **Yes?** Great! Take the relevant route card and place it next to your start card.
  If the card cannot be placed next to it, then you are out of luck and you will have to put it back. The duel is over.

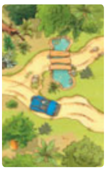
- **No?** What a shame! Now your opponent can try his luck by picking an animal out of his pouch and placing one of the route cards next to him if he can.

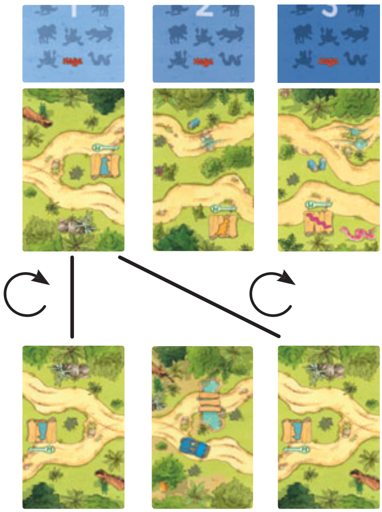
Warning:
The animals that are picked are always placed back in your pouch unless the picked and played route card has the shape of the animal AND the actual animal itself on it. In this case you may keep the animal figure and place it on the route card.

The correct route cards

Closely examine the three face up route cards. Your goal is to get a card that can be placed to the left or right of your start card. You may also turn the card around. When doing so, it must be possible to continue the route without creating any dead ends.

Example:
This player can place all three face up route cards next to his start card:





correct correct

1) *The route card with the penguin at the bus stop can be placed on the left or right*

2) The route card with the kangaroo at the bus stop can only be placed on the right



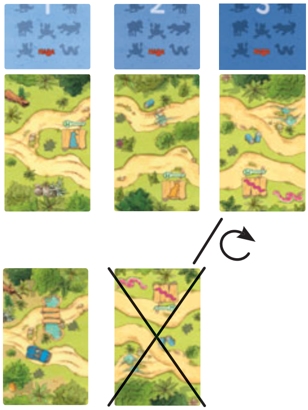
correct

3) The route card with the snake at the bus stop can only be placed on the right



correct

4) The route card cannot be placed here because a dead end would be created in the middle



incorrect

The player can choose whether to draw the penguin, kangaroo or snake out of the pouch. If he chooses the snake, he wins the duel and can also keep the snake figure, since the snake itself is on the route card.

Next duel

Now the next duel can begin! Draw a route card so that there is a card face up in front of each pile. If no one is able to collect a route card during a duel, then it is not necessary to draw a new card.

End of a Round

The round is over when all duels have been carried out. Shuffle the duel cards again and stack them face down in a pile. Change the round card so that the next higher number card is visible, then start the new round.

End of the Game

The game ends immediately when

- all duels have been carried out during the fourth round,

  or
- all of the cards in one of the three route card piles have been played.

Now each player counts up the route cards and animals they have collected. Players receive one point for each card and each animal collected. The player with the most points secures the championship title and becomes the Jungle Taxi King! Players sharing in the most number of points all win the game.

Additional game variation for 2 players:

Follow the basic rules, but with the following changes:

- The duel cards will not be needed for this game.
- Players take turns challenging one another.
- The game ends as soon as one player has created a route composed of seven route cards.

Dear Children and Parents,
At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Taxi Wildlife

... Seuls les plus rapides passeront à travers !

Un jeu d'action, de réaction et de collecte pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.
Avec une variante supplémentaire pour 2 joueurs.

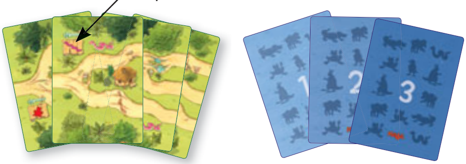
Auteur : Florian Racky
Illustration : Michael Bayer
Durée d'une partie : env. 10 min.

D'autres questions ? Tu trouveras ici une vidéo des règles.

Contenu du jeu

48 cartes de piste, 12 cartes de duel, 4 cartes de départ, 4 cartes de manche, 24 animaux, 2 sacs, 1 règle du jeu

Stop



cartes de piste

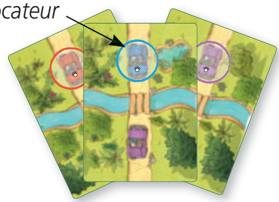


cartes de manche



cartes de départ

provocateur



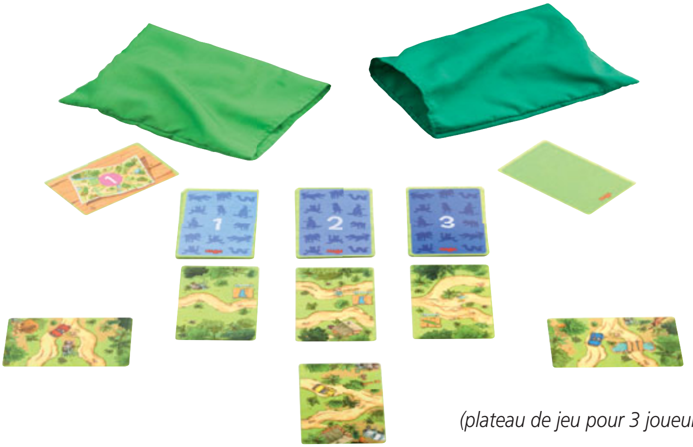
cartes de duel

Que se passe-t-il donc dans la jungle ? Depuis quelques jours, le silence de la jungle est troublé par des klaxons tonitruants, des grincements de pneus et des coups de freins bruyants ! Les taxis de brousse font une compétition : celui qui aura eu le plus de clients d'ici la fin de la saison sera nommé roi du taxi de Tasmanie !
Vous voulez aussi remporter ce titre : vous êtes chauffeur de taxi et devez essayer de collecter de nombreux animaux et de parcourir avec votre taxi la plus longue distance possible à l'aide des cartes de piste. Pour obtenir les cartes de piste, vous devez livrer des duels captivants contre les autres joueurs. À la fin, celui qui a devant lui le plus de cartes de piste et d'animaux gagne.

Préparatifs

Placez deux animaux d'une même espèce dans chaque sac (soit 12 par sac). Prenez les 48 cartes de piste et divisez-les en trois piles selon leur verso. Mélangez les trois piles séparément et posez-les côte à côte, face cachée, au centre de la table. La carte du dessus est retournée et placée face visible devant la pile.
Empilez les quatre cartes de manche de sorte que vous puissiez voir le « 1 » sur la carte du dessus.
Il y a quatre cartes de départ. Elles représentent toutes un taxi d'une couleur différente. Chaque joueur prend une carte de départ et la pose, face visible, devant lui. Les cartes de départ supplémentaires ne servent pas.
Les cartes de duel indiquent quels joueurs jouent ensuite l'un contre l'autre. Retirez du jeu les cartes de duel comportant une couleur de taxi qu'aucun joueur n'a choisie. Mélangez les cartes de duel restantes et empilez-les, face cachée.

FRANÇAIS



(plateau de jeu pour 3 joueurs)

Déroulement de la partie

Vous jouez en plusieurs manches. Retournez la carte de duel du dessus et posez-la, face visible, au centre de la table. Les couleurs des taxis représentés sur la carte déterminent les deux joueurs qui s'affrontent en duel.

Le joueur dont le taxi de brousse a une patte sur le capot est le challenger. Il choisit un sac sans regarder dedans et le pose devant lui. Son adversaire prend l'autre sac et le pose également devant lui.

Les deux joueurs doivent ensuite essayer de sortir de leur sac un animal qui se trouve à l'arrêt de taxi d'une des trois cartes de piste retournées. La carte de piste correspondante doit également correspondre à leurs cartes de piste (voir ci-dessous. « Les bonnes cartes de piste »).

Le duel

Gardez les mains derrière le dos. L'adversaire donne le signal de départ **« Dans les taxis ! Prêts ? Partez ! ».** Vous jouez en même temps et chacun essaie de sortir aussi vite que possible de son sac un animal correspondant à l'un des arrêts de taxi se trouvant au centre de la table.

Règles importantes concernant la fouille du sac :

- Vous devez toujours fouiller dans le sac avec une seule main.
- Vous n'avez pas le droit de regarder dans le sac pendant le duel.
- Une fois que tu as sorti un animal du sac, tu ne peux plus en changer.

Après l'avoir sorti du sac, tu poses l'animal vite sur un arrêt de taxi au milieu de la table et tu cries **« Taxi !... Stop ! »** Le duel se termine immédiatement

Contrôle

L'animal correspond-il à une silhouette sur l'arrêt de taxi ?

- **Oui.** Super ! Prends la carte de piste correspondante et pose-la près de ta carte de départ. Si tu ne peux pas la poser, tu n'as malheureusement pas eu de chance et tu dois la remettre en place. Le duel est terminé.

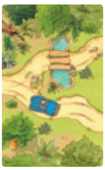
- **Non.** Dommage ! Ton adversaire peut alors tenter sa chance en sortant un animal de son sac et il peut éventuellement poser une carte de piste près de sa carte de départ.

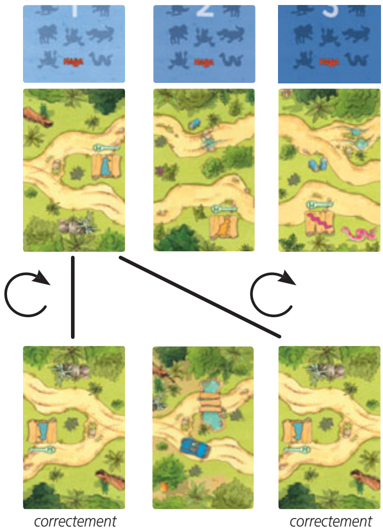
Attention :
Un animal sorti est toujours remis dans son sac sauf si l'illustration de l'animal, et pas seulement sa silhouette, est représentée sur la carte de piste prise et posée. Dans ce cas, tu peux garder l'animal et le poser debout ou couché sur la carte de piste.

Les bonnes cartes de piste

Examinez attentivement les trois cartes de piste posées face visible. Votre objectif est d'obtenir une carte que vous pouvez poser à gauche ou à droite de votre carte de départ. Vous pouvez aussi tourner les cartes. Chaque piste doit être complétée, il ne doit y avoir aucune voie sans issue.

Exemple :
Ce joueur peut poser les trois cartes de piste exposées à côté de sa carte de départ :





1) La carte de piste avec le pingouin sur l'arrêt de taxi peut être posée à gauche ou à droite)

2) La carte de piste avec le kangourou sur l'arrêt de taxi peut être posée uniquement à droite



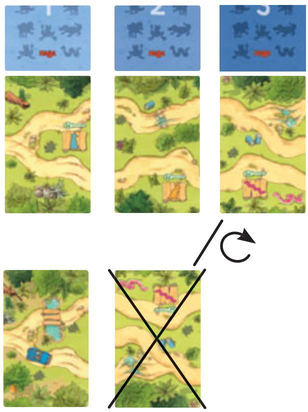
correctement

3) La carte de piste avec le serpent sur l'arrêt de taxi peut être posée uniquement à droite



correctement

4) La carte de piste ne peut pas être posée ainsi, car sinon il y aurait une voie sans issue au centre



faux

Le joueur peut donc choisir de sortir le pingouin, le kangourou ou le serpent du sac. S'il gagne le duel en ayant choisi le serpent, il peut de plus garder ce dernier, car le serpent est aussi illustré sur la carte de piste.

Duel suivant

Le duel suivant peut maintenant commencer ! Tirez une carte de piste de sorte qu'il y ait de nouveau une carte retournée devant chaque pile. Si aucune carte de piste ne peut être prise au cours d'un duel, aucune nouvelle carte n'est retournée.

Fin de la manche

La manche se termine une fois que tous les duels ont été menés. Mélangez ensuite les cartes de duel et posez-les de nouveau en pile, face cachée. Changez la carte de manche de sorte que le chiffre augmente de 1; une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

La partie se termine quand

- tous les duels ont été menés à la quatrième manche

  ou
- quand une des trois piles de cartes de piste est épuisée.

Chaque joueur compte alors les cartes de piste et les animaux posés devant lui. Chaque carte et chaque animal comptent pour un point. Le joueur qui a le plus de points remporte le titre de roi du taxi de Tasmanie ! En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Variante supplémentaire pour 2 personnes :

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Les cartes de duel ne servent pas.
- Vous vous lancez toujours un défi à tour de rôle.
- La partie se termine dès qu'un joueur a devant lui un parcours formé de sept cartes de piste.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Taxi Wildlife

... alleen de snelste komen aan!

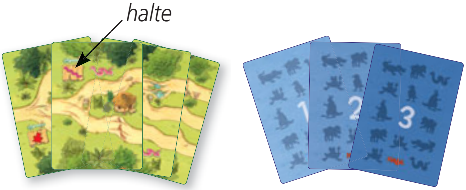
Een spannend verzamelspel voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.
Met extra variant voor 2 spelers.



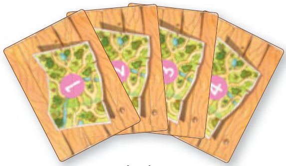
Auteur: Florian Racky
Illustratie: Michael Bayer
Speelduur: ca. 10 min.

Spelinhoud

48 routekaarten, 12 duelkaarten, 4 startkaarten, 4 ronde kaarten, 24 dieren, 2 textielzakjes, 1 handleiding met spelregels



routekaarten

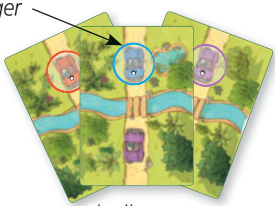


ronde kaarten

NEDERLANDS



startkaarten



duelkaarten

Wat is er toch gaande in de jungle?! Sinds een paar dagen wordt de tropische stilte steeds weer verstoord door het lawaai van schrille claxons, gierende banden en piepende remmen! Dat is vast weer een wedstrijd van de jungletaxi's: wie aan het einde van het seizoen de meeste passagiers heeft vervoerd, wordt de Tasmaanse taxikoning!
Natuurlijk willen jullie allemaal die titel veroveren. Daarvoor moeten jullie proberen om heel veel dieren te verzamelen en met de routekaarten een zo lang mogelijk traject voor jullie taxi te leggen. Maar om die routekaarten te kunnen bemachtigen, moeten jullie spannende duellen uitvechten met jullie tegenspelers. Degene die uiteindelijk de meeste routekaarten en dieren voor zich heeft liggen, is de winnaar van het spel.

Spelvoorbereiding

Stop in elk van de beide zakjes twee dieren per soort, zodat zich in elk zakje uiteindelijk 12 dieren bevinden. Neem de 48 routekaarten en maak daarvan drie stapels aan de hand van het motief op de achterzijde. Meng deze stapeltjes elk apart en leg ze omgekeerd naast elkaar in het midden op tafel. De bovenste kaart wordt nu omgedraaid en komt open vóór de stapel te liggen.
Leg de vier ronde kaarten zodanig op elkaar dat op de bovenste kaart als eerste de "1" te zien is.
Er zijn vier startkaarten. Op elk staat een taxi in een andere kleur. Iedere speler neemt nu een willekeurige startkaart en legt deze open voor zich neer. Overbodige kaarten worden opzij gelegd.
Op de duelkaarten kunnen jullie zien, welke spelers later tegen elkaar moeten spelen. De duelkaarten met de taxikleur die niet meespeelt, worden uit het spel genomen. Schud de overige duelkaarten en leg ze als verdekte stapel klaar.



(spelopbouw voor 3 spelers)

Spelverloop

Het spel telt vier rondes. Draai de bovenste duelkaart om en leg hem open in het midden op tafel. De kleuren van de daarop afgebeelde taxi's geven de beide duellisten aan.

De speler wiens taxi een poot op de motorkap heeft, is de uitdager. Zonder te kijken, neemt hij een zakje en legt dit voor zich neer. De andere duellist neemt het andere zakje en legt het ook voor zich neer.

Beide spelers moeten gelijktijdig proberen, een dier uit hun zakje te trekken dat bij de halte op een van de drie open routekaarten staat. De betreffende routekaart moet natuurlijk ook bij de eigen routekaarten passen (zie onder "Juiste routekaarten").

Het duel

Beide spelers houden hun handen op de rug. De dueltegenstander geeft het startsein: **"In de taxi's, klaar, af!"** Jullie spelen gelijktijdig en ieder probeert zo snel mogelijk een dier uit het zakje te halen dat bij de haltekaart op de tafel past.

Belangrijke “tastregels“:

- Jullie mogen maar met één hand in het zakje zoeken.
- Tijdens het duel mag je niet in het zakje kijken.
- Zodra je een dier uit het zakje hebt getrokken, mag je het niet meer omruilen.

Als een speler een dier heeft uitgezocht, legt hij het op de passende halte in het midden op tafel en roept hardop “**Taxi stop!**“ Het duel is dan onmiddellijk beëindigd.

Controle

Passen het dier en de omtrek op de halte bij elkaar?

- **Ja**. Geweldig! Je mag de betreffende routekaart nemen en bij jou aanleggen.
  Als je de kaart niet kunt aanleggen, heb je pech gehad en moet je hem terugleggen. Het duel is voorbij.

- **Nee?** Jammer! Nu krijgt jouw dueltegenstander de kans om een dier uit zijn zakje trekken en eventueel een routekaart bij zijn eigen kaart aan te leggen.

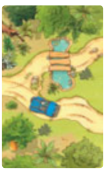
Opgelet!
De getrokken dieren moeten altijd weer terug in het zakje, maar niet als op de gewonnen en aangelegde routekaart niet alleen de omtrek, maar ook het dier zelf te zien is. In dat geval mag je het dierfiguurtje houden en op de routekaart zetten of leggen.

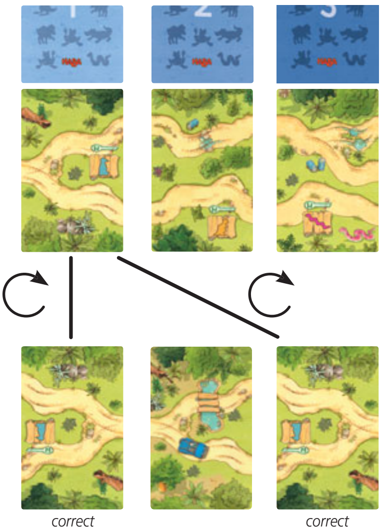
Juiste routekaarten

Kijk eens goed naar de drie openliggende routekaarten. Jullie moeten proberen om een kaart te bemachtigen die links of rechts aan jullie startkaart past. Je mag de kaart ook draaien. Daarbij moet de weg worden vervolgd en mogen geen doodlopende wegen ontstaan.

NEDERLANDS

Voorbeeld:
Deze speler kan alle drie openliggende route-kaarten aan zijn startkaart aanleggen.





1) De routekaart met de pinguïn aan de halte links of rechts

2) De routekaart met de kangoeroe aan de halte alleen rechts



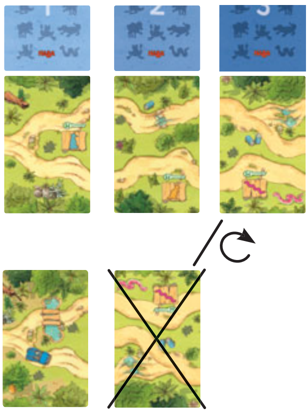
correct

3) De routekaart met de slang aan de halte alleen rechts



correct

4) Zo mag de routekaart niet worden aangelegd, want in het midden zou een doodlopende straat ontstaan.



fout

De speler kan dus kiezen of hij de pinguïn, de kangoeroe of de slang in het zakje zoekt. Als hij de slang kiest en het duel wint, mag hij bovendien het slangfiguurtje houden omdat de slang zelf ook op de routekaart staat.

Het volgende duel

Nu kan het volgende duel worden "uitgevochten"! Draai een nieuwe routekaart van de stapel om, zodat vóór elke stapel weer een open kaart ligt. Als in een duel geen routekaart wordt behaald, wordt geen nieuwe kaart omgedraaid.

Einde van de ronde

Als alle duellen zijn uitgevochten, is de ronde ten einde. Schud de duelkaarten weer en leg ze opnieuw als verdekte stapel klaar. Leg de volgende ronde kaart bovenop, zodat het ronde getal te zien is en de nieuwe ronde kan beginnen.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk voorbij als

- in de vierde ronde alle duellen "uitgevochten" zijn.
  of
- een van de drie stapels routekaarten is opgebruikt.

Nu telt iedere speler de routekaarten en dieren die hij voor zich heeft liggen. Voor elke kaart en elk dier krijg je één punt. De speler met de meeste punten heeft de titel veroverd en mag zich "jungletaxikoning" noemen! Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Extra variant voor 2 personen

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- De duelkaarten zijn niet nodig.
- Jullie dagen elkaar om beurten uit voor het duel
- Het spel is uit, zodra een speler een traject van zeven routekaarten voor zich heeft liggen.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Taxi Wildlife

¡sólo los más rápidos pueden pasar!

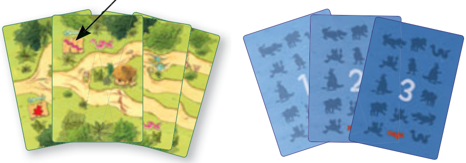
Un estimulante juego de acción para 2 a 4 jugadores de 5 a 99 años.
Con una variante extra para 2 jugadores.



Autor: Florian Racky
Ilustraciones: Michael Bayer
Duración del juego: unos 10 minutos

Contenido del juego

48 cartas de trayecto, 12 cartas de duelo, 4 cartas de inicio, 4 cartas de circuito, 24 animales, 2 bolsas de tela, 1 manual de instrucciones



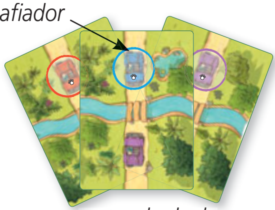
cartas de trayecto



cartas de circuito



cartas de inicio



cartas de duelo

ESPAÑOL

¡Pero qué ocurre en la jungla! ¡Desde hace algunos días la paz tropical se ve permanentemente perturbada por estridentes bocinazos y el chirrido de neumáticos y frenazos. Detrás de todo ello está la competición de los taxis de la jungla: ¡Quien sea capaz de transportar hasta el final de la temporada el mayor número de pasajeros se proclamará rey del taxi de Tasmania!
Por supuesto, tampoco vosotros queréis dejar escapar ese título. Como taxistas de la jungla, tenéis que intentar reunir muchos animales y hacer con las cartas de trayecto un recorrido lo más largo posible en vuestro taxi. Pero para conseguir las cartas de trayecto tendréis primero que enfrentaros en emocionantes duelos a vuestros rivales de juego. Gana quien al final del juego haya conseguido reunir más cartas de trayecto y animales.

Preparación del juego

Poned en cada bolsa de tela dos animales de una clase. Coged las 48 cartas de trayecto y distribuidlas en tres mazos según el reverso. Mezcladlas entre sí separadas unas de otras y ponedlas juntas boca abajo en el centro de la mesa. Cada carta superior se pone boca arriba y se coloca así delante del mazo.
Colocad las cuatro cartas de circuito unas encima de otras de tal forma que en carta superior se vea el «1».
Hay cuatro cartas de inicio. Cada una de ellas muestra un taxi de un color distinto. Cada jugador coge al azar una carta de inicio y la coloca boca arriba frente a él. Las cartas sobrantes ya no se necesitan.
Las cartas de duelo indican qué jugadores van a enfrentarse más tarde. Retirad del juego las cartas de duelo con el color de taxi que no haya elegido ningún jugador. Mezclad las demás cartas de duelo y tenedlas preparadas en un mazo boca abajo.



(contenido de juego para 3 jugadores)

Desarrollo del juego

Jugaréis en varias rondas. Descubrid la carta de duelo superior y colocadla boca arriba en el centro de la mesa. Los colores de los taxis de la jungla que aparecen en ella determinan qué dos jugadores van a enfrentarse en duelo.

El jugador cuyo taxi de la jungla tenga una pata sobre el capó es el retador del duelo. Este jugador tiene que buscar una bolsa de tela, sin mirar dentro, y ponerla delante de él. Su rival en el duelo coge la otra bolsa y la pone también delante de él.

Ambos jugadores tienen enseguida que intentar extraer un animal de su bolsa que se encuentre en la parada del autobús de una de las tres cartas de trayecto descubiertas. Pero la carta de trayecto correspondiente tiene que combinar también al mismo tiempo con las cartas de trayecto propias (véase abajo «cartas de trayecto adecuadas»).

El duelo

Mantened las dos manos detrás de la espalda. El rival del duelo da la señal de salida: **«¡A los taxis, listos, ya!»**. Jugáis de forma simultánea y cada uno trata de extraer de la bolsa lo más rápido posible un animal adecuado, que combine con una de las paradas de autobús expuestas en el centro de la mesa.

Reglas táctiles importantes:
- Solo podéis sentir el contenido de la bolsa con una única mano.
- No está permitido mirar dentro de la bolsa mientras dure el duelo.
- Una vez que se ha sacado un animal de la bolsa, ya no puede cambiarse.

Cuando un jugador haya sacado un animal de la bolsa, lo pone sobre la parada de autobús en el centro de la mesa y grita "**¡taxi, taxi!**". En ese instante, el duelo ha terminado ya.

Control
¿Coinciden el animal y el contorno en la parada de autobús

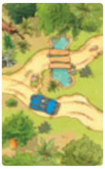
- **Sí.** ¡Fantástico! Coge la carta de trayecto correspondiente y ponla a tu lado.
  Pero si no puedes ponerla a tu lado, entonces has tenido mala suerte y tienes que volver a ponerla en su sitio. El duelo se ha terminado.

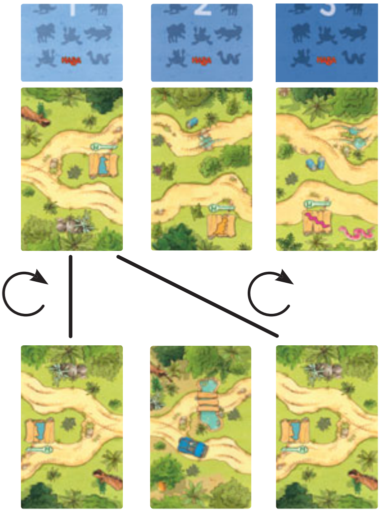
- **No.** ¡Qué pena! Tu rival puede ahora intentar probar suerte para extraer un animal de su bolsa y, quizás, conseguir una de las cartas de trayecto.

Atención:
los animales sacados de las bolsas pueden volver a ellas en todo momento, salvo que en la carta de trayecto ganada y colocada no se encuentre solo el contorno del animal, sino también el propio animal. En tal caso, puedes quedarte con esa figura y ponerla de pie o tumbada sobre la carta de trayecto.

Cartas de trayecto adecuadas
Examinad con cuidado las tres cartas de trayecto que están boca arriba. Vuestro objetivo es conseguir una carta que podáis colocar a la izquierda o derecha de vuestra carta de inicio. Podéis también girar la carta. ¡El objetivo es conseguir continuar cada trayecto, es decir, que no surjan callejones sin salida!

Ejemplo:
Este jugador puede poner las tres cartas de trayecto expuestas junto a su carta de inicio:





correcto *correcto*

1) La carta de trayecto con el pingüino en la parada del autobús a la izquierda o derecha

2) *La carta de trayecto con el canguro en la parada del autobús solo a la derecha*



correcto

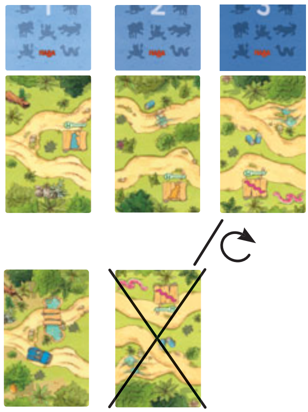
3) *La carta de trayecto con la serpiente en la parada del autobús solo a la derecha*



correcto

4) *Así no puede ponerse la carta de trayecto, ya que en el centro surgiría un callejón sin salida.*

Por lo tanto, el jugador puede elegir si extrae de la bolsa el pingüino, el canguro o la serpiente. Si se decide por la serpiente y gana el duelo, puede conservar además la figura de la serpiente, porque la propia serpiente también se encuentra en la carta de trayecto.



incorrecto

Siguiente duelo

¡Ahora puede dar comienzo el siguiente duelo! Coged una carta de trayecto de tal manera que haya de nuevo una carta boca arriba delante de cada mazo. Si en un duelo no pudo adjudicarse ninguna carta de trayecto, ahora no se descubre ninguna nueva.

Final de la ronda

La ronda termina cuando se hayan disputado todos los duelos. Luego, mezclad las cartas de duelo y volvéis a prepararlas en un mazo boca abajo. Cambiad la carta de circuito, de tal modo que se vea el número inmediatamente superior y empiece una nueva ronda.

Final del juego

La partida termina de inmediato cuando:

- en la cuarta ronda se hayan disputado todos los duelos
  o
- se haya agotado uno de los tres mazos de cartas de trayecto.

Ahora cada uno cuenta las cartas de trayecto y los animales que tiene delante de sí. Cada carta y cada animal tiene el valor de un punto. ¡Gana el jugador que haya conseguido más puntos, con lo que se proclama rey de la jungla! En caso de empate, son varios los ganadores.

Variante extra para dos jugadores:

Rigen las mismas reglas del juego básico con las siguientes variaciones:

- Las cartas de duelo no se necesitan.
- Os retáis en duelo cambiando siempre de rival.
- La partida concluye en cuanto un jugador tiene delante de él un recorrido formado por siete cartas de trayecto.

ESPAÑOL

Queridos niños, queridos padres:
en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Taxi Wildlife

... Solo i più veloci ce la fanno!

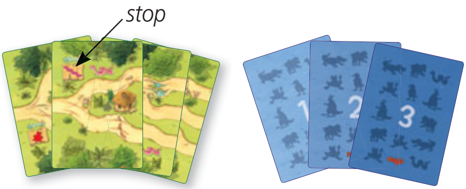
Un gioco di raccolta ricco d›azione, per 2 - 4 giocatori da 5 - 99 anni.
Con variante extra per 2 giocatori.



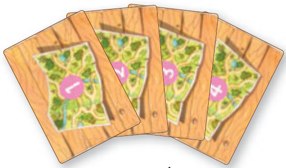
Autore: Florian Racky
Illustrazioni: Michael Bayer
Durata del gioco: nos 10 minutos

Dotazione del gioco

48 carte percorso, 12 carte duello, 4 carte partenza, 4 carte giro, 24 animali,
2 sacchetti di stoffa, 1 istruzioni di gioco



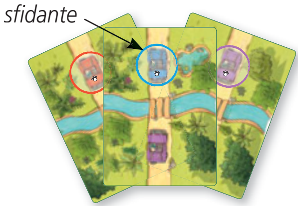
carte percorso



carte giro



carte partenza

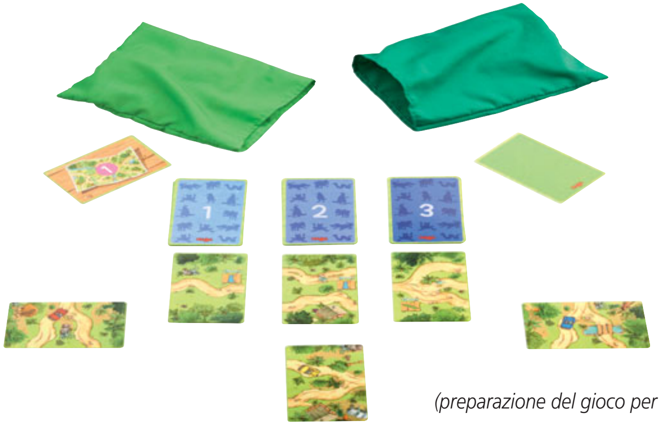


carte duello

Che cosa sta succedendo nella giungla?! Da qualche giorno nella foresta tropicale non c'è più quiete, perché si sente un gran fracasso di clacson assordanti, di pneumatici sfreccianti e di freni stridenti! Il motivo è la gara dei taxi della giungla: chi riesce a trasportare più passeggeri entro la fine della stagione viene proclamato il re dei tassisti della Tasmania!
Non vorrete mica farvi scappare questo titolo!!! In qualità di tassisti della giungla dovete provare a radunare molti animali e, con l'aiuto delle carte percorso, a creare un percorso più lungo possibile per il vostro taxi. Tuttavia, per ottenere le carte percorso, dovete sostenere degli avvincenti duelli con gli altri giocatori. Vince chi, alla fine del gioco, ha più carte percorso e più animali davanti a sé.

Preparazione del gioco

Mettete due animali di ciascuna specie in ogni sacchetto di stoffa, in maniera che alla fine ci siano 12 animali in ogni sacchetto. Prendete le 48 carte percorso e suddividetele in tre mazzi in base al dorso delle carte. Mescolateli separatamente e collocateli coperti, uno accanto all'altro, al centro del tavolo. La prima carta di ciascun mazzo viene pescata e collocata scoperta davanti al mazzo.
Mettete le quattro carte turno una sull›altra, in maniera che sulla carta più in alto ci sia il numero "1".
Ci sono quattro carte partenza. Su ciascuna di esse è raffigurato un taxi di un determinato colore. Ogni giocatore sceglie una carta partenza e la colloca scoperta davanti a sé. Le carte partenza in più non vengono utilizzate.
Le carte duello indicano quali giocatori dovranno sfidarsi in seguito. Togliete dal gioco le carte duello con i taxi dei colori che non ha scelto nessuno. Mescolate le carte duello rimaste e mettete il mazzetto coperto sul piano di gioco.



(preparazione del gioco per 3 giocatori)

Svolgimento del gioco

Giocate per più giri. Pescate la carta duello più in alto nel mazzo e mettetela scoperta al centro del tavolo. I colori dei taxi che vi sono raffigurati indicano i due giocatori che si sfidano a duel-lo.

Il giocatore il cui taxi della giungla ha una zampa sul cofano è lo sfidante. Questo giocatore sceglie un sacchetto di stoffa senza spiarne il contenuto e lo mette davanti a sé. L'avversario prende l'altro sacchetto e lo mette a sua volta davanti a sé.

A questo punto, entrambi i giocatori devono provare ad estrarre dal sacchetto un animale che sia raffigurato alla fermata dell'autobus su una delle tre carte percorso scoperte. Tuttavia, la carta percorso deve corrispondere, allo stesso tempo, anche alle proprie carte percorso (vedi oltre, "Attaccare correttamente le carte percorso").

ITALIANO

Il duello

Tenete entrambe le mani dietro la schiena. Il giocatore che è stato sfidato dà il comando iniziale: **"In taxi! Pronti? Via!"** Si gioca contemporaneamente: ciascun giocatore deve cercare di estrarre dal sacchetto il più velocemente possibile un animale che corrisponda a quello raffigurato su una delle carte percorso scoperte.

Regole importanti:

- Potete tastare all'interno del sacchetto con una mano sola.
- Non è consentito guardare dentro il sacchetto durante il duello.
- Una volta estratto dal sacchetto, un animale non può più essere cambiato.
  Quando un giocatore ha estratto un animale dal sacchetto, lo colloca sulla fermata dell'autobus al centro del tavolo e grida "**Stop al taxi!**". Il duello è terminato.

Controllo

L'animale e la sagoma raffigurata sulla fermata dell'autobus combaciano?

- **Sì.** Fantastico! Prendi la carta percorso corrispondente e mettila vicino alla tua carta partenza.

- **No.** Peccato! Il tuo avversario può tentare la fortuna ed estrarre un animale dal suo sacchetto e, se possibile, tenersi la carta percorso.

Attenzione:

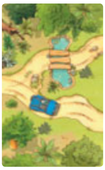
Gli animali estratti devono essere riposti nuovamente nei rispettivi sacchetti, con un'eccezione: se sulla carta, oltre alla sagoma dell'animale, è raffigurato anche l'animale stesso, puoi tenere la figura dell'animale e metterla sulla carta percorso.

Attaccare correttamente le carte percorso

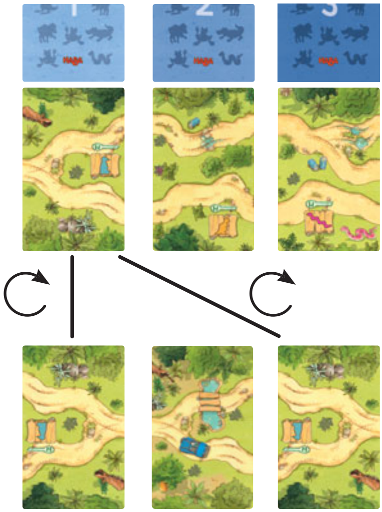
Guardate bene le tre carte percorso scoperte sul piano di gioco. Il vostro obiettivo è ricevere una carta che possiate far combaciare a sinistra o a destra con la vostra carta partenza. Potete anche ruotare la carta. Dovete creare un prolungamento della strada, non si possono creare vicoli ciechi!

Esempio:

Questo giocatore può attaccare tutte e tre le carte percorso scoperte alla propria carta partenza:



1) La carta percorso con il pinguino alla fermata dell'autobus a sinistra oppure a destra



giusto *giusto*

2) La carta percorso con il canguro alla fermata solo a destra



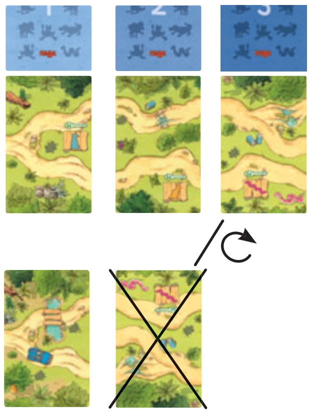
giusto

3) La carta percorso con il serpente alla fermata solo a destra



giusto

4) In questo modo la carta percorso non può essere attaccata poiché al centro si formerebbe un vicolo cieco



sbagliato

Il giocatore può scegliere di estrarre dal sacchetto il pinguino, il canguro o il serpente. Se decide di estrarre il serpente e vince il duello, può tenere anche la figura dell'animale poiché sulla carta percorso è raffigurato proprio il serpente.

Duello successivo
Adesso può iniziare il duello successivo! Pescate una carta percorso in modo che davanti ad ogni mazzo ce ne sia una scoperta. Se in un duello non è stata assegnata alcuna carta percorso, non ne verrà pescata alcuna.

Conclusione del giro
Il giro si conclude quando sono stati eseguiti tutti i duelli. Successivamente mescolate le carte duello e suddividetele di nuovo in mazzi coperti. Cambiate la carta giro, facendo apparire quella con il numero successivo: inizia così un nuovo giro.

Conclusione del gioco
Il gioco termina subito, quando

- nel quarto giro sono stati eseguiti tutti i duelli

  oppure
- uno dei tre mazzi di carte percorso viene esaurito.

Ciascun giocatore allora conta le proprie carte percorso e i propri animali. Si ottiene un punto per ciascuna carta e uno per ciascun animale. Vince il gioco e il titolo di re dei tassisti della giungla il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di parità, ci saranno più vincitori a pari merito.

Variante extra per 2 giocatori:
Valgono le regole del gioco di base, con alcune variazioni:

- Le carte duello non servono.
- Vi sfidate sempre a turno.
- Il gioco termina quando un giocatore è riuscito a comporre una strada di sette carte percorso.

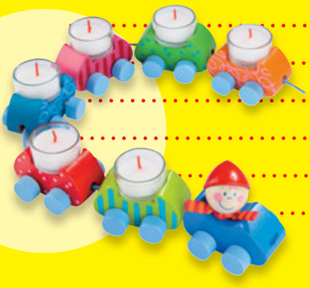
Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds
Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen
Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter
Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali



Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderogen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

TL 83251 1/14 Art. Nr.: 6995

HABA®

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

⚠ **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.